

ABÁKU

ORIGINAL



Pro: 2 - 4 hráče

Věk: 10+

Hrací čas: 30-45min

OBSAH HRACÍ SADY

110 hracích kamenů, hrací sáček, 4 kryty, hrací plán, pravidla hry po jedenácti žetonech od každé číslovky: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 plus 3 prázdné žetony pro případ ztráty žetonu.

ANOTACE

Ve hře Abaku utvářejí hráči na hrací ploše početní operace pomocí hracích kamenů potíštěných číslicemi od 0 do 9. Hráči tvoří pomocí kamenů početní operace o dvou členech. Pravidla dovolují sčítání, odečítání, násobení, dělení, druhé a třetí mocniny a odmocniny celých čísel.

ZAHÁJENÍ

Každý hráč si vylosuje ze sáčku po jednom kameni. Ten, kdo si vylosuje kámen s nejnižší číselnou hodnotou, začíná. Kameny se vrátí do hracího sáčku a promíchají se. Hráči si vylosují ze sáčku po pěti kamenech, které si umístí za kryty.

ORGANIZACE HRY

1. Zahajující hráč kombinuje dva a více svých kamenů do početní operace a umístí je na hrací plochu ve vodorovné či svislé linii tak, aby jeden z kamenů ležel na středovém poli. Diagonálně (šikmo) položená početní operace není dovolena.

2. Tah hráče končí oznámením a zapísáním skóre a doplněním počtu kamenů ze sáčku na pět kusů. Hra neobsahuje znaménka vyjadřující matematické operace. Proto hráč položení svých kamenů nahlas vysvětlí (např. tři plus jedna je čtyři). Výšku odmocniny či mocniny hráč pouze nahlas vysloví, ale na ploše nevyjadřuje.

3. Hra pokračuje vlevo. Druhý hráč, a pak každý na řadě musí umístěním svých kamenů bezprostředně navázat na kameny již položené. Všechny kameny umístěné v tahu musí být položeny v jedné řadě vodorovně nebo svisle a musí být vyjádřením jediné početní operace. V tomto tahu musí každé nově vzniklé sousedství - kamenů přikládaných s kameny již ležícími tvořit či být součástí nové početní operace. (Viz tah 4,5,6,7.) Hráč má právo na body za každou početní operaci vzniklou v daném tahu.

4. I když kameny v konkrétních tazích znamenají konkrétní početní operace, při každém novém tahu jsou vnímány pouze jako shluk hracích kamenů, které lze dále libovolně kombinovat a zahrnovat do dalších početních operací. Početní operace musí být čitelné shora-dolů nebo zleva-doprava.

5. Početní operace vznikají:
 - a) Přidáním jednoho až pěti kamenů ke kamenům na ploše. (Viz tah 2,3,4,5,6,7.)
 - b) Přiložením početní operace křížem ke kamenům na ploše. Nová početní operace musí zahrnovat jeden či více kamenů již ležících na ploše nebo musí s jedním nebo více kameny již ležícími na ploše sousedit. (Viz tah 3,4,6,7.)
 - c) Přiložením početní operace paralelně ke kamenům na ploše. (Viz tah 5,6,7.)
6. Žádný kámen nesmí být odstraněn nebo přemístěn poté, co byl položen a započítán.
7. Hráč, který je na tahu, má tři možnosti: umístit kameny na hrací plán; kameny vyměnit; vynechat tah. Hráč má v jednom tahu právo jen na jednu z těchto možností. Pokud chce hráč vyměnit kameny, nahlásí výměnu a počet kamenů, které mění(1-5). Přehledným způsobem tak učiní. Ve svém tahu tak nezíská žádný bodový zisk.
8. Nula: Kamenem nula nesmí začínat zápis žádné nové početní operace. Samostatně se nesmí přičítat, odečítat, násobit ani dělit. Nula nesmí být konečný výsledek početní operace:
 - a) Je-li nula součástí příkládané početní operace, nemusí jejím případným sousedstvím s některými z již ležících kamenů vzniknout nová početní operace. Z takového sousedství pak nevzniká ani bodový zisk. (Viz tah 5.)
9. Náповědu v podobě kalkulačky či tabulek nelze v průběhu hry použít.

Vyjimka nastává v situaci, kdy hráč chce dokázat správnost početní operace, či se hráči před zahájením hry dohodnou jinak.

Pakliže je zjištěna chyba, musí být oznámena před započítáním dalšího tahu. Pokud byla hráčem položená operace chybná, hráč si své kameny bere zpět, ztrácí tah a odečtou se mu body, které by dosáhl svou chybnou operací. Pokud se zmylil střezovatel, ztrácí svůj příští tah.

10. Ukončení hry: 1) V hracím sáčku není už žádný kámen a jeden z hráčů použije svůj poslední kámen. 2) Žádný z hráčů nemůže táhnout a ten hráč, který tuto nemožnost nahlásil první, ji v dalším kole potvrdí.

POČÍTÁNÍ BODŮ

1. Zapisovatel zapisuje skóre po ukončení každého tahu. Číslice zobrazené na kamenech jsou zároveň vyjádřením jejich bodové hodnoty.
2. Bodový zisk v daném tahu přinášejí všechny kameny a bonusy, z nichž se nové početní operace skládají. Kameny společné nově vzniklým početním operacím přinášejí zisk za každou početní operaci, v níž jsou obsaženy.
3. Číselný bonus: Bonus zdvojnásobí (světle zelený) nebo ztrojnásobí (tmavě zelený) bodovou hodnotu na něj položeného kamene.
4. Operační bonus: Bonus zdvojnásobí (světle modrý) nebo ztrojnásobí (tmavě modrý) bodovou hodnotu celé početní operace, je-li jeden z kamenů v ní použitých položen na bonusové pole.

5. Číselný a operační bonus platí pouze v tom tahu, kdy je použito bonusové pole.
6. Hráči, jenž hru zavřel, přináležejí bodový zisk. Připočítá si bodovou hodnotu všech kamenů, které zbydou soupeřům po zavření hry. Ti naopak individuální bodovou hodnotu kamenů, které jim zůstaly, odečtou od svého konečného bodového zisku. Hráč s nejvyšším konečným bodovým ziskem vyhrává.

POČÍTÁNÍ VARIANTY

Hráči se mohou před započítáním hry dohodnout na modifikaci pravidel a počítání bodů.

- A** Klasický způsob - číslice zobrazené na kamenech jsou zároveň vyjádřením jejich bodové hodnoty. Všechny hrací kameny, zahrnující vyjádření početních operací v jednom tahu, tak součtem své bodové hodnoty přináší hráči zisk.
- B** Hrací kameny od 0 do 4 počítáme za jeden bod. Při položení těchto kamenů na číselný bonus tak získáme dva/tři body. Při položení těchto kamenů na operační bonus tak získáme počet kamenů krát dvě/tři.
Hrací kameny od 5 do 9 počítáme za body dva. Při položení těchto kamenů na číselný bonus tak získáme čtyři, respektive šest bodů. Při položení těchto kamenů na operační bonus tak získáme počet kamenů krát dvě krát dvě/tři.
- C** Zapisujeme počet použitých kamenů v jednom tahu. Použitými kameny jsou myšleny všechny kameny použité pro všechny nově vzniklé početní operace v jednom tahu. Početní bo-

nus v tomto případě násobí hodnotu jedna, což je bodové ohodnocení každého kamene Hrací kámen tak může získat 2, respektive 3 body. Operační bonus v tomto případě násobí počet kamenů použitých v početní operaci (dvakrát/třikrát).

Pozor! Každý z typů počítání bodů vyžaduje od hráče trochu jiný přístup k taktice hry. Je to způsobeno nutnou změnou strategie při využívání bonusových hracích polí a změnou postoje k počtu hracích kamenů použitých v jednom tahu. Dá se říci, že co jině počítání bodů, to jiná hra.

HERNÍ VARIANTY

Abaku Amos

Abaku Amos je variantou klasické hry, ve které má každý hráč svou hrací desku a sadu kamenů. Určený hráč vylosuje pět kamenů. tytéž kameny si ostatní hráči vyberou ze své sady. Po stanovení době každý z hráčů ukáže a navrhne svou početní operaci. Jedině hráč, který se prokáže početní operací s nejvyšším bodovým ohodnocením, získává body a ostatní hráči si na deskách složí jeho variantu. Hra takto pokračuje dále. Určený hráč opět vylosuje pět kostek atd. Vítězí hráč s nejvyšším ziskem bodů. Tato varianta není omezena počtem hráčů.

Mr. Abaku

Mistr Abaku je variantou klasické hry pro vospělé počtáře. Oproti klasické verzi není omezena výše odmocnin a mocnin. Velkou změnou je možnost hrát a počítat všemi směry. Početní operace tak sice pokládáme stále jen vodorovně a svisle, avšak čteme je jak zleva-doprava, tak opačně zprava-doleva, jak shora-dolů, tak opačně zdola-nahoru.

Veškeré další informace (včetně herních variabilit a jiných možností počítání bodů) o hře Abaku naleznete na www.abaku.cz

POČÍTÁNÍ BODŮ

Nově přiložené kameny jsou zobrazeny **modře**:

1. tah:



mocnina $2 = 4$

6 BODŮ

2. tah:



$12 : 4 = 3$

10 BODŮ

3. tah:



$6 - 4 = 2$,

odmocnina $4 = 2$

18 BODŮ

4. tah:



mocnina $7 = 49$, $6 \times 4 = 24$,
mocnina $2 = 4$

42 BODŮ

5. tah:



$10 : 5 = 2$,

$2 + 5 = 7$

22 BODŮ

6. tah:



$8 - 3 = 5$,

$2 \times 4 = 8$,

$6 + 42 = 48$,

odmocnina $9 = 3$

66 BODŮ



SPOLEČENSKÉ HRY
HLAVOLAMY · STAVEBNICE

ABAKU

www.abaku.cz

ABAKU © 2008 ABAKU ALL Rights Reserved CR455707/303391